

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik pendidikan yang banyak memberikan pengalaman pada siswa. Siswa pasti akan bergelut dengan waktu untuk memperoleh pengalaman yang sebanyak-banyaknya. Untuk itu, guru sebagai pendidik hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam setiap pembelajaran, agar setiap pembelajaran yang telah dilakukan membekas dalam kehidupan siswa sehingga memberikan pengalaman yang tidak terlupakan. Keaktifan siswa merupakan kunci pokok keberhasilan pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna dan guru harus dapat menimbulkan motivasi untuk belajar bagi siswa serta mengarahkan siswa agar dapat belajar tanpa merasa terpaksa.

Menurut W.S Winkel (1996: 53) dalam Gino (1998: 6) “Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap”. Berdasarkan pendapat ini belajar dapat diartikan pula sebagai suatu kegiatan yang dapat membantu seseorang berbuat sesuatu agar dapat mengetahui apa yang ia kerjakan dalam aktivitas belajar tersebut sehingga dalam proses belajar tersebut seseorang akan mendapatkan suatu pengetahuan dan pemahaman yang lebih. Menurut Martinis Yamin (2003: 99) “Belajar adalah perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan,

pendengaran, membaca, dan meniru”. Orang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku karena dari mereka tidak tahu menjadi tahu dan itu yang disebut dengan belajar. Maka orang yang mau belajar mereka akan menjadi lebih baik, suatu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menyiasati masalah tersebut adalah dengan memberikan rangsangan yang positif agar siswa menjadi senang belajar IPS.

Menurut Dimyanti dan Mujiono (1999: 297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada sumber belajar”. Dari pendapat tersebut maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar dari membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan, dari jenuh menjadi bersemangat, dari perasaan tidak butuh menjadi penasaran, berkeinginan, dan membutuhkan. Selain menciptakan suasana yang menyenangkan guru juga harus mendesain agar suasana siswa saat belajar menjadi nyaman. Selain hal tersebut diperlukan perencanaan yang efektif sebelum mengajar. Terutama dalam hal menyampaikan materi, guru juga harus menyediakan media, media yang baik adalah media konkrit.

Menurut Jean Piaget dalam Ruminati (2007: 1-8) “Menyatakan bahwa tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar pada hakikatnya berada dalam tahap operasional konkret, dimana pola pikir anak dimulai dari hal-hal yang konkret menuju abstrak”. Oleh karena itu, guru harus berupaya agar benda yang hendak dijadikan alat bantu mengajar (media) adalah benda konkret sehingga bisa diraba, dipegang-pegang, dan dipindahkan dari satu

tempat ke tempat yang lain oleh siswa. Kenyataannya, kebanyakan dalam pengajaran pelajaran IPS cenderung guru menjadi sumber belajar dan pemberi informasi, bahkan tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Yang terjadi pada ulangan harian mata pelajaran IPS Kelas IV SDN 02 Kadipiro, Kompetensi Dasar 1.3 menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat, sebagian besar siswanya tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65, data ulangan harian yang peneliti peroleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Pencapaian nilai mata pelajaran IPS

Materi Sumber Daya Alam

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1	70 ke atas	6	Tuntas
2	65 ke atas	8	Tuntas
3	64 ke bawah	20	Tidak tuntas

Dari data ulangan harian tersebut, 20 dari 34 siswa tidak lulus KKM, oleh karena itu pada penelitian ini mencoba memberi solusi agar semua siswa kelas IV SDN 02 Kadipiro dapat lulus KKM yang telah ditetapkan. Maka Guru dituntut untuk mengajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan agar siswa menguasai apa yang mereka pelajari. Guru harus dapat memilih Strategi Pembelajaran pembelajaran yang tepat dalam mengajar. Salah satu cara agar pelajaran IPS itu menarik khususnya dalam

materi sumber daya alam. Guru dapat menggunakan Strategi Pembelajaran *Inquiry* (menemukan sendiri).

Menurut Sund dalam Triyanto (2007: 135) “Menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam”. Dalam bahasa Inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. *inquiry* sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Menurut Usman (1993: 125) “*Inquiry* adalah suatu cara penyampaian pelajaran dengan menyelidiki sesuatu, yang bersifat mencari secara kritis analisis dan argumentatif (ilmiah) dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan”. Dari pendapat yang diuraikan di atas maka *inquiry* mengandung arti suatu cara pemerolehan atau menemukan informasi dari bertanya, atau pemeriksaan, penyelidikan, menganalisis dan argumentatif (ilmiah) sehingga informasi yang telah diperoleh dapat membuat suatu kesimpulan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, mendorong penulis untuk meneliti lebih lanjut dan penelitian akan dilaksanakan secara inovator yaitu peneliti berperan sebagai pengajar. Judul yang akan diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: Penerapan Strategi Pembelajaran *Inquiry* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SDN 02 Kadipiro Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010 / 2011.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat diidentifikasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Minat siswa yang kurang tertarik terhadap mata pelajaran IPS.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS.
3. Kurang menariknya strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sumber Daya Alam.
4. Belum digunakannya strategi pembelajaran *inquiry* dalam pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut dipilih yang paling krusial sehingga perlu diteliti. Maka peneliti hanya membatasi permasalahan pada :

1. Penerapan strategi pembelajaran *inkuiry* terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada materi Sumber Daya Alam.
2. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV semester II SDN 02 Kadipiro Kecamatan Jumpolo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2010/2011.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah : Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran *Inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Sumber Daya Alam Siswa kelas IV SDN 02 Kadipiro Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada materi Sumber Daya Alam siswa kelas IV SDN 02 Kadipiro melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Inquiry*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dalam dunia pendidikan mengenai strategi pembelajaran *inquiry* yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Sumber Daya Alam di SD.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Sumber Daya Alam.
- 2) Melatih siswa memiliki ketrampilan dalam menemukan sendiri Sumber Daya Alam yang ada pada pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPS, melalui strategi pembelajaran *inquiry*.
- 2) Meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan masukan kepada sekolah untuk mensosialisasikan strategi pembelajaran *inquiry* agar hasil belajar IPS meningkat.
- 2) Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Sebagai acuan peneliti dengan judul yang berkaitan dengan Strategi Pembelajaran *inquiry*.
- 2) Agar peneliti yang selanjutnya bisa menghasilkan karya ilmiah yang lebih sempurna lagi.